

Reitmaier, Martina; Apollon, Daniel; Köhler, Thomas

Rollen bei der Entwicklung von multimedialen Lernangeboten

Köhler, Thomas [Hrsg.]; Neumann, Jörg [Hrsg.]: Wissensgemeinschaften. Digitale Medien – Öffnung und Offenheit in Forschung und Lehre. Münster ; New York ; München ; Berlin : Waxmann 2011, S. 59-69. - (Medien in der Wissenschaft; 60)



Quellenangabe/ Reference:

Reitmaier, Martina; Apollon, Daniel; Köhler, Thomas: Rollen bei der Entwicklung von multimedialen Lernangeboten - In: Köhler, Thomas [Hrsg.]; Neumann, Jörg [Hrsg.]: Wissensgemeinschaften. Digitale Medien – Öffnung und Offenheit in Forschung und Lehre. Münster ; New York ; München ; Berlin : Waxmann 2011, S. 59-69 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-116485 - DOI: 10.25656/01:11648

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-116485>

<https://doi.org/10.25656/01:11648>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Thomas Köhler, Jörg Neumann (Hrsg.)

Wissensgemeinschaften

Digitale Medien – Öffnung und Offenheit in Forschung und Lehre



Waxmann 2011
Münster/New York/München/Berlin

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Medien in der Wissenschaft; Band 60

Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft e.V.

ISBN 978-3-8309-2545-3

ISSN 1434-3436

© Waxmann Verlag GmbH, 2011

Postfach 8603, 48046 Münster

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Pleßmann Design, Ascheberg

Titelfoto: Lutz Liebert, Medienzentrum TU Dresden

Satz: Stoddart Satz- und Layoutservice, Münster

Druck: Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,
säurefrei gemäß ISO 9706

Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.
Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des
Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung
elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

Thomas Köhler, Jörg Neumann

Integration durch Offenheit.

Wissensgemeinschaften in Forschung und Lehre 11

Organisationsübergreifende Integration digitaler Medien in Lehre (E-Learning), in Forschung und universitärem Bildungsmanagement (E-Science)

Von der Digital Academic Culture zur E-Science

Martin Ebner, Sandra Schön

Mit Vielen offene Bildungsressourcen erstellen:

Neue Wege der Erstellung von Lehrbüchern am Beispiel von L3T..... 21

Jana Riedel, Corinna Jödicke, Romy Wolff, Eric Schoop, Ralph Sonntag

Hochschultyp- und fachübergreifende Kompetenzförderung mit

und für Social Media 36

Isa Jahnke, Sandra Sülzenbrück, Roberto Avanzi, Frank Meyer

zu Heringdorf, Gerald Enzner, Viola Hofmann, Beate Schmuck,

Dorothea Voss-Dahm

Mensch 3.0: Risikokompetenz und Risikowahrnehmung

im Umgang mit neuen Technologien 47

Hochschulentwicklung: Strategie und Organisation von Medien in der Wissenschaft

Martina Reitmaier, Daniel Apollon, Thomas Köhler

Rollen bei der Entwicklung von multimedialen Lernangeboten 59

Thomas Sporer, Astrid Eichert, Julia Brombach, Miriam Apffelstaedt,

Ralph Gnädig, Alexander Starnecker

Service Learning an Hochschulen: das Augsburger Modell..... 70

Technologie und Infrastruktur von E-Learning und E-Science

Jonas Schulte, Reinhard Keil, Andreas Oberhoff

Unterstützung des ko-aktiven Forschungsdiskurses durch

Synergien zwischen E-Learning und E-Science 81

<i>Jonas Schulte, Johann Rybka, Ferdinand Ferber, Reinhard Keil</i> KoForum – Kooperative Forschungsumgebung für die organisationsübergreifende wissenschaftliche Laborarbeit	92
---	----

<i>Ulrike Wilkens</i> Zwischen Kompetenzreflexion und Profilpräsentation: Integration von E-Portfolio-Funktionalität in ILIAS	102
---	-----

Digitale Medien und Bildungsqualität in der schulischen, beruflichen und universitären Bildung

Bildungsqualität

<i>Charlotte Zwiauer, Harald Edlinger, Gisela Kriegler-Kastelic, Brigitte Römmer-Nossek, Arthur Mettinger</i> Strukturierte Qualitätsentwicklung mediengestützter Bachelorstudien an einer Großuniversität	115
--	-----

<i>Sandra Schön, Diana Wieden-Bischof, Wolf Hilzensauer</i> Links-up – Lernen 2.0 für eine inklusive Wissensgesellschaft.....	126
--	-----

<i>Christoph Meier, Tobias Jenert, Taiga Brahm</i> QualiAss – ein Werkzeug zur Prozess- und Qualitätsunterstützung für schriftliche Prüfungen an Hochschulen. Nutzungsszenarien – Spezifikation – Einführung.....	136
--	-----

<i>Sandra Hofhues, Kerstin Mayrberger, Tamara Ranner</i> Lehren und Lernen unter vernetzten Bedingungen gestalten: Qualitäts- oder Komplexitätssteigerung?	146
--	-----

<i>Michael Tesar, Kerstin Stöckelmayr, Stefanie Sieber, Robert Pucher</i> Agilität als Chance zum Qualitätsmanagement in modernen Lehr-Lern-Szenarien	157
---	-----

Didaktische Konzepte

<i>Nicolae Nistor, Doris Lipka-Krischke</i> Eine explorative Studie des Umgangs mit kulturellen Artefakten in musikalischen Wissensgemeinschaften	168
---	-----

<i>Felix Kapp, Hermann Körndle</i> Was lerne ich aus einer Lernaufgabe? a) gar nichts, b) Faktenwissen, c) etwas über meine Lernstrategien, d) Antwort b und c sind richtig.....	178
---	-----

<i>Nicolae Nistor, Monika Schustek</i> Wie gut sind die guten alten FAQs? Voraussetzungen der Wissenskommunikation über mediengestützte kulturelle Artefakte in Wissensgemeinschaften	188
<i>Antje Proske, Gregor Damnik, Hermann Körndle</i> Learners-as-Designers: Wissensräume mit kognitiven Werkzeugen aktiv nutzen und konstruieren	198
<i>Hannah Dürnberger, Bettina Reim, Sandra Hofhues</i> Forschendes Lernen: konzeptuelle Grundlagen und Potenziale digitaler Medien	209
<i>Albrecht Fortenbacher, Marcel Dux</i> Mahara und Facebook als Instrumente der Portfolioarbeit und des Self-Assessments	220
<i>Ina Rust, Marc Krüger</i> Der Mehrwert von Vorlesungsaufzeichnungen als Ergänzungsangebot zur Präsenzlehre	229
<i>Marc Egloffstein</i> Offenes Peer Tutoring in der Hochschule. Studentische Betreuungstätigkeiten zwischen institutionellen Rahmenvorgaben und Selbstorganisation.....	240
<i>Johannes Zylka, Wolfgang Müller</i> Fundierung digitaler Medien im formalen Bildungswesen am Beispiel einer Fallstudie zu digitalen Medienkompetenzen	250
 <i>Forschungs- und Bewertungsmethoden</i>	
<i>Saskia Untiet-Kepp, Thomas Bernhardt</i> soLSo selbstorganisiertes Lernen mit Social Software – Entwicklung und Erprobung eines Fragebogeninventars.....	261
<i>Stephanie Schütze, Roland Streule, Damian Läge</i> Warum klassische Evaluation oftmals nicht ausreicht – eine Studie zur Ermittlung der Bedeutsamkeit Mentaler Modelle als Evaluationsmethode	273
<i>Anja Gebhardt, Tobias Jenert</i> Besseres Feedback, mehr Reflexion? – Fertigkeiten und Einstellungen Studierender zum Bloggen in Praxisprojekten.....	284

Praxistransfer: Medien aus der Wissenschaft für Schule und Wirtschaft

Petra Bauer

Vermittlung von Medienkompetenz und medienpädagogischer
Kompetenz in der Lehrerbildung 294

Helge Fischer, Nicole Rose, Thomas Köhler

E-Learning in der postgradualen Weiterbildung an
sächsischen Hochschulen 304

Tamara Ranner, Gabi Reinmann

Videoreflexion und Wissenskoooperation in der Fahrlehrerbildung 314

Elisabeth Katzlinger, Ursula Windischbauer

Online-Moderation: Tutorielle Betreuung in
interregionalen Lerngruppen 325

Poster

Nele Heise

„Alles neu macht das Netz?“ – Ethik der Internetforschung.
Eine qualitativ-heuristische Befragungsstudie 339

Gottfried S. Csanyi

Worin besteht mein Lernergebnis?
Learning-outcomes.net hilft weiter 342

Silke Kirberg

Turnen, Schwimmen, Leichtathletik – Einbindung hochqualitativer
audiovisueller Medien in das Kontakt- und Selbststudium
sportpraktischer Veranstaltungen 345

Gergely Rakoczi, Ilona Herbst

Ein Praxisbericht zur Steigerung der Lehrqualität sowie der
studentischen Kollaboration: Ist Webconferencing das richtige Tool? 349

Nicole Sträßling, Tina Ganster, Nicole Krämer, Sophia Grundnig,

Nils Malzahn, H. Ulrich Hoppe

FoodWeb 2.0. Entwicklung, Erprobung und Evaluation von
Web-2.0-Technologien zur Stärkung von Bildung und Innovation 352

Angela Carell, Alexandra Frerichs, Isabel Schaller

Computerunterstütztes kreatives Problemlösen in Gruppen 355

Ferdal Özcelik, Iris Trojahnner

Mobile Learning für Berufskraftfahrer im Fernverkehr 358

Alexander Sperl

Wissensvermittlung in allen drei Phasen der Lehrerbildung.

Das Virtuelle Zentrum für Lehrerbildung (VZL)..... 361

Jonas Liepmann

Wissensgemeinschaften. *iversity* als Beispiel einer

hochschulübergreifenden Wissens-Community – ein Praxisbericht 363

Negla Osman

Situation and variation of ICT use among Khartoum State

Universities' Staff Members 365

Workshops

Nadine Schaarschmidt, Gisela Schubert, Thomas Köhler, Steffen Krause

Identitätsentwicklung und Berufsorientierung.

Möglichkeiten des Einsatzes von Online-Lernangeboten bei

Jugendlichen mit Migrationshintergrund..... 371

Steffen Albrecht, Claudia Fraas, Michael Gerth, Sabrina Herbst,

Nina Kahnwald, Jürgen Kawalek, Thomas Köhler, Christian Pentzold,

Volker Saupe, Jens Schwendel, Annegret Stark, Anja Weller, Tobias Welz

Web 2.0 in der akademischen Praxis.

Herausforderungen und strategische Optionen 375

Nicolae Nistor, Armin Weinberger

Medienbasierte Wissensgemeinschaften.

Akzeptanz der Bildungstechnologien in kulturellem

und interkulturellem Kontext..... 378

Nicolae Nistor

Wissensgemeinschaften: Von pädagogisch-psychologischen

Theorien und Befunden zur mediendidaktischen Praxis..... 379

Andreas Reinhardt, Konrad Osterwalder, Eva Buff-Keller,

Thomas Piendl, Claudia Schlienger, Ute Woschnack

Alles aus einem Guss!

Organisation der Lehrentwicklung im Wandel..... 380

Die Gutachter und Gutachterinnen 383

Programmkomitee 386

Autorinnen und Autoren 387

Rollen bei der Entwicklung von multimedialen Lernangeboten

Zusammenfassung

Die Akteure bei der Entwicklung von multimedialen Lernangeboten, sogenannter Contents, beeinflussen die Gestaltung dieser Lernangebote durch ihre Kenntnisse und Fähigkeiten entscheidend. Der Einfluss dieser Akteure wurde jedoch bisher noch wenig empirisch untersucht. Die hier durchgeführte Studie untersucht den Prozess der Medienentwicklung mit einem Fokus auf die hier beteiligten Akteure. Ziel der Untersuchung ist auch ein besseres Verständnis von Rollen bei der Medienentwicklung. Die Ergebnisse können wiederum die Praxis bei Entwicklungsprojekten beeinflussen und zur Professionalisierung beitragen. Als theoretische Basis der Studie dienen soziologische Rollenkonzepte und Akteursmodelle, die auf die Entwicklung multimedialer Lernangebote angewendet werden. Die empirische Untersuchung wurde in Form dreier Fallstudien durchgeführt. Anhand der Befunde der Fallstudien leiten die Autoren eine allgemeine Beschreibung der Rollen, von Besonderheiten dieser sowie Schlussfolgerungen für die Projektpraxis ab.

1 Einleitung

Die zahlreichen Diskussionen der Fachcommunity (beispielsweise Mayer & Kriz, 2010; Glowalla et al., 2011) und Qualitätsinitiativen (beispielsweise Q2P¹) zeigen, dass die Frage der Qualität bei in der Hochschullehre eingesetzten E-Learning Modulen immer wieder aufgegriffen wird und ein entscheidender Aspekt ist. Neben der prozessbegleitenden Evaluation trägt auch eine Professionalisierung und Standardisierung der Medienentwicklung zur Qualitätssicherung bei (Köhler et al., 2002). Dabei ist offenbar ein tieferes Verständnis für die Projekte der Medienentwicklung, die beteiligten Akteure sowie den Hochschulkontext unerlässlich. Die Erstellung von multimedialen Inhalten wird an den Hochschulen über Projekte realisiert. Teilweise handelt es sich dabei um große, hochschulübergreifende Projekte, häufig sind es jedoch auch kleinere Projekte, die von Mitarbeitern einer Organisationseinheit umgesetzt werden (Köhler & Schilde, 2003). Dementsprechend sind auch die Aufgaben bei den Projektmitarbeitern unterschiedlich verteilt. Das Spektrum

1 Projekt „Qualitätssicherung und Qualitätsmanagement in der postgradualen Weiterbildung“ (Q2P), Details siehe <http://q2p-sachsen.de>

reicht von hoch spezialisierten Teammitgliedern bis zu einem kleinen Team, in dem ein Mitglied viele unterschiedliche Aufgaben übernimmt. Die Fragen, wie die Rollen in Teams zur Medienentwicklung ausgestaltet sind und wie die Zusammenarbeit der einzelnen Rollen stattfindet, leiten diese Untersuchung. Als theoretischer Rahmen werden die soziologischen Rollenkonzepte sowie Akteursmodelle der Medienentwicklung verwendet.

2 Rollenkonzepte

2.1 Soziologische Rollenkonzepte

Die Rollentheorie ist in der soziologischen Forschung verankert und wird in der vorliegenden Untersuchung Studie als Basis für die Interpretation von Rollen und Zusammenarbeit der Teammitglieder in Medienentwicklung dienen. Bei soziologischen Rollenkonzepten gibt es zwei Hauptströmungen: zum einen den interaktionistischen und zum anderen den strukturell-funktionalistischen Rollenansatz (Balog, 1989). Beide Rollenansätze versuchen die Verbindung zwischen Individuum und Gesellschaft bzw. System zu erklären.

Für die vorliegende Untersuchung ist das interaktionistische Rollenkonzept entscheidend. Dieses postuliert, dass eine Gesellschaft auf Interaktionen basiert. Durch diese Interaktionen zwischen den Menschen bilden sich Rollenstrukturen. Wenn Menschen gegenüber Dingen handeln, nehmen sie Bezug auf deren Bedeutungen, welche sich wiederum aus der Interaktion einer Person mit anderen Personen entwickeln. Die Bedeutungen werden durch die sozialen Interaktionen interpretiert. Soziale Interaktion kann auch als Rollenhandeln bezeichnet werden (Blumer, 1976; Goffman, 1974). Beim interaktionistischen Rollenansatz liegt der Fokus auf den Individuen und Rollen und in welcher Weise die sozialen Strukturen von den Individuen, die diese Rollen ausfüllen, beeinflusst werden.

Folgende vier Dimensionen beschreiben die Eigenschaften der Rolle: die Position im System bezüglich anderer Rollen, Aufgaben der Rolle, formelle und informelle Erwartungen sowie Interaktionsprozesse, die sich im konkreten Verhalten der Rolle im sozialen Bezugsrahmen äußern (Jahnke, Herrmann & Metz-Göckel, 2006). Hinsichtlich der Rollenmechanismen wird zwischen der Rollenübernahme bzw. Rollenzuweisung und der Rollenentwicklung unterschieden (Turner, 1962). Bei der Rollenübernahme nimmt ein Akteur eine bestimmte Rolle aktiv ein und die anderen Rollenträger akzeptieren diese Rollenübernahme, ein Rollenwechsel ergibt sich durch das Ablegen oder die Aufnahme einer neuen Rolle. Bei der Interaktion und auftretenden unterschiedlichen Erwartungen der Akteure können Rollenkonflikte entstehen (Turner, 1962). Dabei wird zwischen Intrakonflikt, d.h. Widersprüche von Rollen die eine Person übernimmt, und

Interkonflikt, d.h. Widersprüche von Rollen die von mehreren Personen übernommen werden, unterschieden.

Es gibt unterschiedliche Typisierungen von Rollen. Dahrendorf (1977) differenziert erworbene und zugeschriebene Rollen sowie Berufs- und Freizeitrollen. Bei erworbenen Rollen kann noch zwischen formalen und informellen Rollen unterschieden werden, wobei formale Rollen meist über einen formalen Akt entstehen während sich informelle Rollen häufig situationsbezogen und durch gruppendynamische Interaktion entwickeln (Bales, 1976). In der hier präsentierten Studie handelt es sich um erworbene Rollen, die meist formal gestaltet sind, jedoch auch informell ausgeprägt sein können.

2.2 Akteure in der Entwicklung von multimedialen Lernangeboten

In der Literatur werden immer wieder die Akteure bei Entwicklung von multimedialen Lernangeboten benannt, ohne dass dies empirisch überprüft wurde oder aber ein Bezug zu soziologischen Rollenkonzepten hergestellt wurde. Im Rollenmodell ROME werden die Beteiligten in Medienentwicklungsprojekten ausführlich beschrieben (Hambach, 2008). Dieses Modell basiert auf der DIN PAS 1032-1:2004 und auf einem Vergleich unterschiedlicher Modelle. Die DIN PAS beschreibt Prozesse der Planung, Entwicklung, Durchführung und Evaluation von Bildungsprozessen und Bildungsangeboten, die speziell auf E-Learning ausgerichtet sind und beinhaltet auch Prüfkriterien zur Bewertung der Qualität von E-Learning-Produkten. Eine Rollenbeschreibung in einem Medienentwicklungsprojekt enthält nach Hambach (ebd.) die Aufgaben, d.h. Tätigkeitsbereiche und Verantwortlichkeiten, die eine Rolle erfüllt und die für die auszuführenden Tätigkeiten erforderlichen Voraussetzungen wie Kenntnisse, Fertigkeiten und Erfahrungen. Im ROME-Modell werden folgende Akteure mit deren Aufgaben und die notwendigen Voraussetzungen beschrieben: Anforderungsmanager, Auftraggeber, Bildungsanbieter, Didaktiker, Evaluator, Fachautor, IT-Entwickler, Konzepter, Lehrender, Lernender, Mediendesigner und Projektmanager (Hambach, 2008).

Gücker (2007) hat in seiner Studie die Rolle des Autors im Medienentwicklungsprozess näher untersucht und ein Wissens- und Handlungsmodell zur didaktischen Transformation von Autoren entwickelt. Das Modell besteht aus folgenden Elementen: (1) übergeordnetes Ziel der Autoren ist die erfolgreiche Berufstätigkeit, sie stellt die Kernkategorie dar; auf dieser basieren die Ebenen des (2) Wissens, der (3) Handlung und der (4) Beziehungen. Die Wissensebene enthält das Wissen für die Berufstätigkeit, Berufsauffassung, Produktauffassung und Wissen über das Lernen. Die Handlungsebene enthält Wissen zur Zielgruppe des Lernangebots, die Festsetzung der Rahmenbedingungen in denen die Lernumgebung genutzt werden soll, das Vorgehen beim Treffen von

Entscheidungen zur Entwicklung der Lerninhalte, die Erstellung von Inhalten sowie die Erstellung eines Drehbuchs mit der genauen Beschreibung der Inhalte und dem Aufbau des Lernangebots. Die Beziehungsebene enthält die Interaktionen mit anderen Teammitgliedern sowie mit dem Auftraggeber. Weiterhin wird in der Beziehungsebene die Ausgestaltung der Arbeitssituation des Autors beschrieben.

Im Forschungsfeld der Entwicklung multimedialer Lerninhalte werden die Akteure aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet. Zum einen sind dies die softwaretechnische und die prozessorientierte Betrachtungsweise. Zum anderen ist dies die Betrachtung der Autoren mit Fokus auf deren Wissens und Handlungen. Eine Untersuchung der Rollen in Medienentwicklungsprojekten vor dem theoretischen Hintergrund sozialer Rollenkonzepte hat bisher noch nicht stattgefunden. Soziale Rollentheorien können aber modellhaft Aufschluss über die Interaktionen und das Handeln der Rollen bei der Medienentwicklung und deren wechselseitigen Einflüsse geben.

3 Methodisches Vorgehen

Zur Untersuchung der Rollen, welche die einzelnen Akteure in den Medienentwicklungsprojekten einnehmen, wurden drei Fallstudien durchgeführt. Ausgangspunkt sind die folgenden Forschungsfragen: (1) Welche Rollen lassen sich in Medienentwicklungsprojekten beobachten? (2) Wie sind diese Rollen ausgestaltet? (3) Auf welches Wissen stützen sich die Rolleninhaber zur Ausgestaltung der Rolle? (4) Welche Interaktionen finden zwischen den Rollen statt? (5) Welche Wechselwirkungen ergeben sich durch die Interaktionen der Rollen? (6) Welche rollenbezogenen Schwierigkeiten können im Medienentwicklungsprojekt auftreten?

Methodisch basiert die Datenerhebung auf qualitativen Interviews, die über die Analyse- und Methode der zirkulären Dekonstruktion (Jaeggi, Faas & Mruck, 1998) ausgewertet wurden.

3.1 Stichprobe und Datenerhebung

Es wurden drei Medienentwicklungsprojekte unter den Aspekten der Projektgröße, der Mitarbeiteranzahl und der örtlichen Verteilung zur Untersuchung der Rollen ausgewählt. Dabei sollten diese Kriterien in den Projekten variieren, um eine möglichst große Bandbreite an Konstellationen für Medienentwicklungsprojekte abzudecken. Alle drei Projekte sind im Hochschulbereich angesiedelt und werden im Folgenden kurz vorgestellt:

1. Beim ersten Projekt handelt es sich um ein dreijähriges Vorhaben, das multimediale Lernangebote mit einer Gesamtlernzeit von etwa 400 Stunden entwickelt. Das Projektteam umfasst 15 wissenschaftliche und 10 studentische Mitarbeiter, örtlich verteilt an unterschiedlichen Hochschulstandorten in einem Bundesland.
2. Im zweiten Projekt werden innerhalb von drei Jahren E-Learning-Module mit einer Gesamtlernzeit von ca. 325 Stunden erstellt. Das Team besteht aus drei wissenschaftlichen Mitarbeitern und mehreren Honorarkräften an einem Standort.
3. Das dritte Projekt hat eine einjährige Laufzeit. Es werden ca. 40 3D-Modelle mit Grafiken und Beschreibungen in einem Team von zwei wissenschaftlichen Mitarbeitern in Teilzeit und einer Honorarkraft entwickelt. Die Projektmitglieder arbeiten örtlich verteilt an verschiedenen Standorten einer Hochschule.

Ein essentieller Teil der Untersuchung ist die Befragung der Projektmitarbeiter. Als Befragungsinstrument wurde das problemzentrierte Interview von Witzel (2000) ausgewählt. Der Interviewleitfaden enthielt u.a. Fragen zu den eigenen Aufgaben, Rechten und Pflichten sowie zum Vorwissen. Zudem wurden die Interviewpartner zu den Aufgaben und dem Wissen der anderen Projektmitglieder befragt. Auch die Konstellation der einzelnen Rollen und die Zusammenarbeit der Projektmitarbeiter wurden erfragt. Dabei war die Rollenbeschreibung angelehnt an Dimensionen einer Rolle nach Jahnke, Herrmann & Metz-Göckel (2006), ergänzt um den Wissensaspekt.

In der ersten Fallstudie wurden aufgrund der Projektgröße 7 von 15 Mitarbeitern befragt. In der zweiten Fallstudie wurden alle drei hauptberuflichen Projektmitglieder und eine der Honorarkräfte befragt. Im dritten Projekt wurden alle Mitglieder befragt.

3.2 Analyse der Fallstudien

Zur Analyse der qualitativ gewonnenen Daten wurde das Verfahren der zirkulären Dekonstruktion verwendet (Jaeggi, Faas & Mruck, 1998). Damit wurden aus den Angaben der Befragten zu den eigenen Aufgaben, Rechten und Pflichten, den Aussagen zu den Aufgaben der anderen Projektmitgliedern und der Beschreibung über die Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Teammitgliedern Rollen entwickelt, die bei diesen Projekten auftreten. Die Beschreibung einer Rolle orientiert sich an den Eigenschaftsdimensionen dieser Rolle (Jahnke, Herrmann & Metz-Göckel, 2006), umfassend die Position der Rolle im System, deren Aufgaben, formelle und informelle Erwartungen an die Rolle sowie Interaktionsprozesse mit anderen Rollen. Ergänzt wird dies durch den Wissensaspekt.

Zu beachten ist, dass eine Person auch mehrere Rollen einnehmen kann, wie dies im Rollenwechsel beschrieben wird (Turner, 1962). Andererseits kann es auch mehrere Vertreter einer Rolle geben. In der Konsequenz kann eine Rolle daher nicht mit einem einzelnen Interviewpartner gleichgesetzt werden.

4 Ergebnisse

Im ersten Schritt wurden die Fallstudien einzeln ausgewertet. Es folgt eine übergreifende Darstellung der Rollen auf Basis der Fallstudienresultate und eine Einordnung in die bisherigen Untersuchungen.

4.1 Beschreibung der Rollen

Beim Vergleich der Fallstudien lässt sich feststellen, dass die Rollen in den drei untersuchten Projekten in unterschiedlichen Konstellationen und Ausprägungen auftreten. Insgesamt konnten 6 unterschiedliche Rollen nachgewiesen werden. So gibt es (1) Rollen, die das Projektmanagement betreffen. Diese haben leitende, koordinierende oder administrative Funktionen. Eine weitere zentrale Rolle stellt der (2) Medienentwickler dar. Weiterhin gibt es (3) Rollen, die beratend und unterstützend tätig sind. Die Beraterrollen sind in den Projekten unterschiedlich vertreten, können fachliche, didaktische, medienpsychologische, designbezogene sowie technische Bereiche betreffen. Eine weitere Unterstützung stellt die (4) Rolle des technischen Supports dar. Die (5) Rolle des Qualitätsmanagers begleitet die Entwicklung und die Evaluierung des Lernangebots. Weiterhin gibt es in der Durchführungsphase des Lernangebots die (6) Rolle des Dozenten und die der Lernenden.

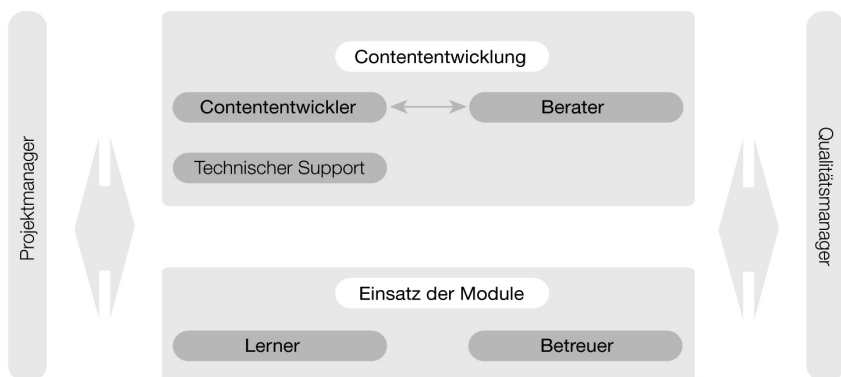


Abb. 1: Schematische Darstellung der Rollen im Medienentwicklungsprojekt

Im Folgenden werden diese 6 Rollen näher erläutert:

1. Die Rolle des Projektmanagers kann unterschiedliche Ausprägungen haben. Zum einen handelt es sich um leitende Funktionen, wie Lenkungsarbeiten für das Projekt und die Mitarbeiterführung. Die Personen mit leitender Rolle verfügen über eine langjährige Berufserfahrung. Der fachliche Hintergrund ist hierbei jedoch nicht entscheidend. Eine weitere Ausprägung der Rolle des Projektmanagers ist die Koordination. Personen mit dieser Aufgabe steuern die Prozesse im Team und mit Projektpartnern bzw. Externen, wie beispielsweise Bildungseinrichtungen, ab. Die Projektkoordinatoren können jeweils eine mehrjährige Berufserfahrung vorweisen und haben teilweise Projektmanagement Erfahrung. Der fachliche Hintergrund hat auch hier keinen Einfluss auf die Übernahme der Aufgaben, die Koordinatoren kommen aus unterschiedlichen Disziplinen. Außerdem gibt es noch die Ausprägung der Projektadministration, in der administrative Aufgaben wie Abrechnungen oder Projektberichte erledigt werden. Die Personen, die diese Rolle ausfüllen, verfügen über Berufserfahrung und kennen die Strukturen der Hochschulen. Ein Muster bezüglich der Fachdisziplin, aus der die Vertreter entstammen, ist auch hier nicht erkennbar. Insgesamt betrachtet ist die Übernahme von Projektmanagementaufgaben weniger mit Vorwissen aus einem bestimmten Fachgebiet verbunden. Vielmehr scheinen hier eine längere Berufserfahrung und zusätzliche Qualifikationen notwendig zu sein.
2. Der Medienentwickler übernimmt die Konzeption und didaktische Aufbereitung der Inhalte. Zudem ist er in den untersuchten Projekten auch für die Implementation der Inhalte zuständig. Die Medienentwickler verfügen teilweise über Berufserfahrung, teilweise handelt es sich auch um Berufsanfänger. Der Ausbildungshintergrund ist nicht in einer bestimmten Disziplin verortet. Meist verfügen sie über Fachwissen der Inhalte, die sie aufbereiten, zumindest können sie Grundwissen in dem Fachbereich vorweisen. Die Medienentwickler haben teilweise einen medienpädagogischen Hintergrund, dies war jedoch keine zwingende Voraussetzung. Auf technische Erfahrungen zur Implementation der Inhalte können nur einige der Medienentwickler zurückgreifen.
3. Um die umfangreichen Aufgaben der Medienentwickler zu unterstützen gibt es Beraterrollen, die sich auf die fachlichen Inhalte des zu erstellenden Lernangebots, didaktische Kenntnisse zur zielgruppengerechten Aufbereitung der Lerninhalte, medienpsychologische Kenntnisse zur Aufbereitung einer multimedialen Lernumgebung, Designkenntnisse zur Gestaltung der Medien sowie technische Expertise zur Implementierung der Inhalte beziehen kann. Die Berater erstellen Vorgaben für den jeweiligen Expertisebereich und können bei Fragen konsultiert werden. Sie verfügen über einen akademischen Hintergrund des vertretenen Fachbereichs und sind meist Experten in der Disziplin in der sie für das Medienentwicklungsprojekt unterstützend tätig

- sind. Sie können eine mehr- bis langjährige Berufserfahrung im jeweiligen Fachbereich vorweisen.
4. Eine weitere Unterstützung für die Medienentwickler ist der technische Support. Die technische Hilfestellung bezieht sich meist auf das System, mit dem die Lerninhalte technisch realisiert werden, und die Lernumgebung, in die die Inhalte eingebettet werden. Die Vertreter dieser Rolle können ein Informatikstudium und Berufserfahrung vorweisen.
 5. Die Rolle des Qualitätsmanagers bezieht sich auf die Sicherung von definierten Qualitätskriterien, die sich auf die Prozesse des Medienentwicklungsprojekts sowie auf die Qualität des Lernangebots beziehen können. Der Qualitätsmanager stellt die Qualitätskriterien auf und überprüft diese. Wenn eine Diskrepanz zwischen Soll- und Ist-Stand feststellbar ist, entwickelt er gemeinsam mit den betroffenen Teammitgliedern einen Maßnahmenkatalog für Verbesserungen. Die Vertreter dieser Rolle haben teilweise Erfahrung bei Evaluationen und verfügen über eine mehrjährige Berufserfahrung.
 6. In der Phase des Einsatzes des Lernangebots gibt es die Rolle des Dozenten, die die Lernenden begleiten. Weiterhin geben die Dozenten Rückmeldung über die Qualität der Lernumgebung. Auch der Lernende kann als Rolle im Medienentwicklungsprozess gesehen werden. Er nutzt das multimediale Lernangebot. Außerdem kann der Lernende Rückmeldung über die Qualität beispielsweise in Bezug auf Lernerfolg, Usability und Akzeptanz geben (Glowalla et al., 2011).

4.2 Diskussion

Zwischen der Beschreibung der Rolle durch denjenigen, der sie übernimmt und der Beschreibung durch anderen Teammitglieder werden teilweise Diskrepanzen sichtbar. Als Beispiel kann hier die Rolle des Projektkoordinators genannt werden. So hat dieser in einer der Fallstudien erklärt, dass er keine Weisungsbefugnis hat. Andere Teammitglieder hätten sich jedoch mehr Lenkungsfunktion vom Projektkoordinator gewünscht. Das weist auf einen Interkonflikt (Turner, 1962) hin.

Ein Vergleich der Ergebnisse der Fallstudien mit den von Hambach (2008) beschriebenen Akteursrollen weist sowohl Übereinstimmungen wie auch Differenzen auf. Die Befragten erwähnen den Didaktiker, der beratend tätig ist. Der Evaluator wird als Qualitätsmanager genannt. Die Akteure des Fachautors, IT-Entwicklers, Konzepters und Mediendesigners sind zum einen in der Rolle des Medienentwicklers, zum anderen in der des Beraters zu finden. Auch die Rolle des Projektmanagers tritt in unterschiedlichen Ausprägungen auf. In einigen der Befragungen werden zudem Lehrende und Lernende erwähnt. Aus

Studien ist zudem die Rolle des Online-Tutors bekannt, welcher bei der Nutzung der multimedialen Lernangebote zum Einsatz kommt (Benoit et al., 2006).

Der Anforderungsmanager (Hambach, 2008), welcher Analysen zum Bildungsbedarf, den Zielgruppen und dem Kontext erstellt, wird von den Befragten nicht erwähnt. Dies könnte darin begründet sein, dass der Rahmen bereits durch den Projektantrag festgelegt wurde. Den Auftraggeber und Bildungsanbieter sehen die Interviewten eher nicht als aktive Rollen im Projekt. Der Auftraggeber wird teilweise im Zusammenhang mit dem Projektantrag kurz erwähnt. Der Bildungsanbieter wird in zwei Projekten im Zusammenhang mit dem Einsatz der Lernangebote kurz angesprochen.

Die Rolle des Medienentwicklers umfasst viele Aufgaben, die sich über das gesamte Medienentwicklungsprojekt ziehen. Zum einen ist das die Konzeption und didaktische Aufbereitung der Inhalte und zum anderen bezieht es sich auf die Erstellung der Medien und die Implementierung der Inhalte. Damit ist diese Rolle umfassender als die von Gückler (2007) beschriebene Aufgabe des Medienautors bei dem die Medienproduktion und Implementierung nicht zu den Aufgaben zählt. Die Befragten konnten jedoch nur in Teilbereichen der umfassenden Aufgaben des Medienentwicklers eine professionelle Ausbildung sowie Expertise vorweisen. Die Umsetzung des gesamten Medienentwicklungsprozesses hatte vor dem Projekt, bis auf eine Ausnahme, keines der Teammitglieder übernommen.

Der Qualitätsmanager tritt im dritten Projekt nicht auf. Im zweiten Projekt bezieht sich die Aufgabe des Projektmanagers auf die Evaluation des Lernangebots. Der Qualitätsmanager im ersten Projekt kontrolliert sowohl die Qualität des Lernangebots als auch die Qualitätssicherung der Prozesse, wobei dieser Aspekt nicht so stark ausgeprägt ist. Es erfolgt also teilweise eine Ergebnisevaluation zur Beurteilung der Wirkung des Programms sowie eine Prozessevaluierung zur Überprüfung der Umsetzung des Lernangebots. Eine Planungevaluierung zur Analyse aller Medienentwicklungsprozesse findet jedoch kaum statt (Rossi et al., 1988). Diese wäre vor allem in Hinblick auf die zahlreichen Anforderungen an den Medienentwickler hilfreich.

Bemerkenswert ist, dass der Dozent sowie der Lernende nur in einem Fallbeispiel als Akteure im Medienentwicklungsprojekt Erwähnung finden. Obwohl im ersten Projekt von einigen Interviewten die Berücksichtigung der Zielgruppe erwähnt wird, sehen auch diese Befragten den Lernenden nur vereinzelt als aktive Rolle bei der Entwicklung von multimedialen Lernangeboten.

5 Ausblick

Durch die Studie wurden die Rollen bei der Entwicklung von multimedialen Lernangeboten auf Basis soziologischer Rollentheorien empirisch untersucht. Damit sind eine genauere Betrachtung der Ausgestaltung der Rollen und eine Berücksichtigung des Handelns der Rollen sowie der Interaktionen zwischen den Rollen möglich. Die Untersuchung bietet Ansatzpunkte für die Praxis der Medienentwicklung und den Professionalisierungsbestrebungen sowie Qualitätssicherungsmöglichkeiten, wie sie gerade bei der Entwicklung von multimedialen Lernangeboten bedeutsam sind.

In einem weiteren Schritt könnte nun eine Überprüfung und weitere Ausdifferenzierung der Rollen in Medienentwicklungsprojekten mit Hilfe einer quantitativen Untersuchung erfolgen. Schließlich sollte – auch im Hinblick auf die berufspädagogische Profilierung der Arbeit an multimedialen Lernangeboten – der Fokus folgender Studien auf der Rolle des Medienentwicklers den Bezug zur Debatte um Professionalisierung und Standardisierungsoptionen herstellen.

Literatur

- Bales, R.F. (1976). *Interaction process analysis*. Chicago: Univ. of Chicago Press.
- Balog, A. (1989). *Rekonstruktion von Handlungen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Benoit, E., Kahnwald, N., Köhler, T., Volk, B. (2006). Online Tutoren – Aufbau und Implementation eines Ausbildungskonzeptes; In: C. Lattemann & T. Köhler. *Multimediale Technologien. Multimedia in E-Business und Bildung*; Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.
- Blumer, H. (1976). Der methodologische Standort des symbolischen Interaktionismus. In: Arbeitsgruppe Bielefelder Soziologen (Hrsg.). *Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit 1 Symbolischer Interaktionismus und Ethnomethodologie: Symbolischer Interaktionismus und Ethnomethodologie*. Reinbek: Rowohlt.
- Dahrendorf, R. (1977). *Homo sociologicus: ein Versuch zur Geschichte, Bedeutung und Kritik der Kategorie der sozialen Rolle*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Glowalla, U., Heerder, M., Süße, C. & Koch, N. (2011). Methoden und Ergebnisse der Evaluation elektronischer Lernangebote. In: P. Klimsa (Hrsg.). *Online-Lernen – Handbuch für Wissenschaft und Praxis*. München: Oldenbourg.
- Goffman, E. (1974). Rollenkonzepte und Rollendistanz. In: C. Mühlfeld (Hrsg.). *Soziologische Theorie* (S. 265-281). Hamburg: Hoffmann und Campe.
- Gücker, R. (2007). *Wie E-Learning entsteht: Untersuchung zum Wissen und Können im Beruf Medienautor/in*. München: Kopaed.
- Hambach, S. 2008. *Systematische Entwicklung von E-Learning-Angeboten*. Stuttgart: Fraunhofer IRB-Verlag.
- Jaeggi, E., Faas, A. & Mruck, K. (1998). *Denkverbote gibt es nicht!*
- Jahnke, I., Herrmann, T. & Metz-Göckel, S. (2006). *Dynamik sozialer Rollen beim Wissensmanagement*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag.

- Köhler, T., Röther, U., Schmidt, K., Unkroth, A., Wuttke, H.-D. & Martens, J. (2002). Inhalt versus Infrastruktur – Entwicklungslinien der Digitalisierung akademischer Aus- und Weiterbildung in Thüringen. In: V. Henkel (Hrsg.). *Proceedings zum 6. Workshop Multimedia für Bildung und Wirtschaft*; Ilmenau, Universitätsverlag.
- Köhler, T. & Schilde, P. (2003). From project teams to a virtual organization: The case of the education portal Thuringia. In: *Frontiers of e-Business Research*, vol 2.
- Mayer, H.O. & Kriz, W.C. (2010). *Evaluation von eLernprozessen: Theorie und Praxis*. München: Oldenbourg Wissenschaftsverlag.
- Parsons, T. & Jensen, S. (1976). *Zur Theorie sozialer Systeme*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Reglin, T., Handt, G.v.d., Oppitz, S., Pleger, G., Heil, S., Stracke, C., Krämer, R., Russel, T., Müller Phillips Sohn, H., Meier, C., Hambach, S., Berger, T., Dudzik, T., Heddergott, K., Neuhaus, G., Bühler, C., Vennemann, M., Rockmann, U., Kause, L., Pawlowski, J.M., Daun, A., Ehlers, U., Strahwald, B., Unverricht, K., Reisky, A., Wölke, H. & Kramer, B. (2004). *Aus- und Weiterbildung unter besonderer Berücksichtigung von e-Learning – Teil I*. Berlin: Beuth.
- Rossi, P.H., Freeman, H.E., Hofmann, G. (1988). *Programm-Evaluation: Einführung in die Methoden angewandter Sozialforschung*, Stuttgart: Enke.
- Turner, R.H. (1962). Role taking: process versus conformity. In: Arnold Rose (Ed.). *Human Behavior and Social Processes*, Boston: Houghton Mifflin.
- Witzel, A. (2000). ‚Das problemzentrierte Interview‘. *Forum Qualitative Sozialforschung*, vol. 1, no. 1, pp. Art. 22.